

JURNAL TUGAS AKHIR
MAKNA KONOTASI PADA ILUSTRASI KEMASAN
BOARD GAME MONAS RUSH



SKRIPSI

Oleh :

TAUFAN FADHLIL

NIM 1012005024

PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2017

JURNAL TUGAS AKHIR
MAKNA KONOTASI PADA ILUSTRASI KEMASAN
BOARD GAME MONAS RUSH



SKRIPSI

Oleh :

TAUFAN FADHLIL

NIM 1012005024

PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2017

Jurnal Tugas Akhir berjudul :

MAKNA KONOTASI PADA ILUSTRASI COVER KEMASAN *BOARD GAME MONAS RUSH* disusun oleh Taufan Fadhil, NIM. 1012005024, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta dinyatakan telah memenuhi syarat diterima.



Ketua Prodi Deskomvis / Anggota

Indiria Maharsi, S.Sn.,M.Sn.

NIP: 19720909 200812 1 001

MAKNA KONOTASI PADA ILUSTRASI KEMASAN *BOARD GAME* MONAS RUSH

Oleh :

TAUFAN FADHLIL

NIM 1012005024

ABSTRAK

MONAS RUSH sebagai salah satu *board game* yang mulai dipopulerkan oleh KOMPAS GRAMEDIA sejak tahun 2015 lalu sedang berusaha untuk memposisikan diri di lingkungan masyarakat Indonesia sebagai alternatif permainan yang dapat dimainkan bersama dengan kerabat, saudara, teman, maupun keluarga.

Penggunaan elemen verbal dan visual pada ilustrasi kemasan *board game* tersebut dapat memunculkan makna konotasi yang jauh berbeda dari fungsi dan tujuan produk tersebut sebagai sebuah permainan saat produk tersebut berada di masyarakat. Untuk mengkaji makna konotasi yang muncul dari ilustrasi cover *board game* ini penulis menggunakan teori semiotika Charles Sanders Peirce untuk memunculkan ikon, indeks, dan simbol yang ada dalam ilustrasi tersebut lalu diolah menggunakan lima kisi-kisi kode semiotika Roland Barthes untuk memunculkan makna yang lebih dalam dari objek kajian tersebut.

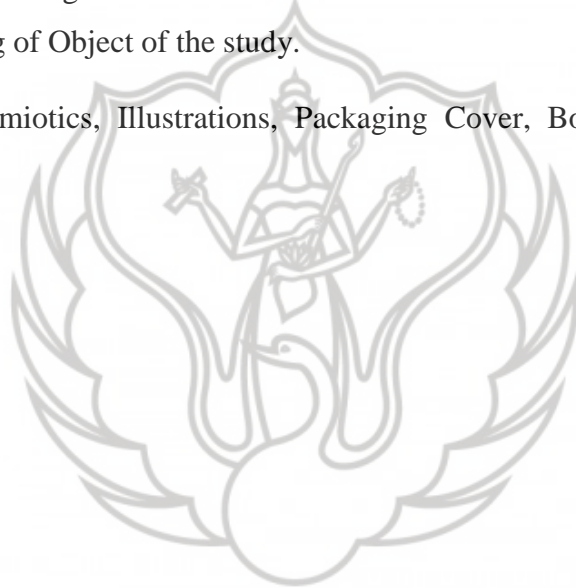
Kata Kunci : Semiotika, Ilustrasi, Cover Kemasan, *Board Game*, MONAS RUSH.

ABSTRACT

MONAS RUSH as one of the board game that began popularized by KOMPAS GRAMEDIA since 2015 and is trying to position itself in the community of Indonesia as an alternative game that can be played together with relatives, relatives, friends, and family.

The use of verbal and visual elements in game board packaging illustrations can lead to the meaning of connotations far different from the function and purpose of the product as a game when the product is in the community. To examine the connotation meaning emerging from the illustration of this board's cover board the author uses Charles Sanders Peirce's semiotic theory to bring up the icons, indexes and symbols present in the illustration and then processed using five lattice of Roland Barthes semiotics code to bring up deeper meaning of Object of the study.

Keywords: Semiotics, Illustrations, Packaging Cover, Board Game, MONAS RUSH



1. PENDAHULUAN

Permainan atau sering kita sebut sebagai *game* adalah kegiatan memainkan sesuatu yang didasari oleh aturan yang telah disepakati bersama oleh masing-masing pemainnya. Dalam sebuah permainan setiap pemain akan dihadapkan pada kondisi yang harus mereka pecahkan untuk memperoleh kondisi “menang” atau sekedar hanya mendapatkan “poin”. Pada dasarnya, permainan melibatkan lebih dari satu pemain sehingga terjadi interaksi secara langsung dari antar pemainnya. Interaksi ini bisa bersifat persaingan, maupun kooperatif, reaksi ini juga dapat terjadi antar pemain, ataupun pemain melawan sistem yang sudah disediakan. Dengan adanya persamaan dan perbedaan misi sebagai pemain dalam sebuah permainan dapat memicu beragam reaksi positif dan negatif yang membuat permainan tersebut menjadi menarik untuk dimainkan.

Dalam perkembangannya *Game* atau permainan juga mengalami kemajuan yang pesat. Dari tata cara memainkannya, jumlah pemainnya, lokasi, maupun media yang digunakan. Yang dulunya masih menggunakan media tradisional seperti bambu, batu, bola, kertas, dll. mengikuti perkembangan jaman permainan juga dapat dimainkan di media-media elektronik seperti komputer, *smartphone* dan *console-console* yang diciptakan untuk bermain game. Secara fungsi game juga mengalami perkembangan. Yang awalnya game dimainkan hanya untuk mencari kesenangan, sekarang game sudah dapat dijadikan sebagai sarana edukasi, simulasi, jual beli, bahkan olahraga. Minat masyarakat yang cukup besar untuk bermain dan memiliki alat permainan tersebut akhirnya menjadi landasan bagi para game developer untuk membuat permainan-permainan baru untuk dijual. Salah satu jenis permainan yang baru-baru ini memasuki ranah industri di Indonesia adalah *Board game*.

Board game adalah salah satu istilah dalam permainan yang masuk pada kategori *tabletop*, *tabletop* menurut kamus Oxford adalah “*The horizontal top part of a table*” atau bagian permukaan dari sebuah

meja. Jika ditambah “*Game*” yang secara universal diartikan sebagai permainan, maka *Tabletop Game* memiliki definisi permainan yang dimainkan diatas permukaan sebuah meja. Tentu meja yang dipakai adalah meja dengan bidang atau permukaan yang datar. Istilah tabletop game ini muncul untuk memberikan pengertian yang membedakan kategori *game* di atas meja dengan olahraga dan *video game*, karena sebuah pertandingan dalam bidang olahraga juga disebut *game*. Lebih dulu *Tabletop Game* adalah istilah yang lebih umum untuk menyebut permainan yang masuk kedalam kategori *Board game*, *card game*, *pencil and paper game*, *miniature game*, *dice game* dan *role playing game*, karena permainan-permainan tersebut lebih lazim dimainkan diatas meja.

Dalam pembuatan sebuah *board game* terdapat banyak elemen yang harus dibuat guna mendukung sistem dari permainan yang sudah dibuat oleh game desainer. Elemen pendukung permainan tersebut dapat berupa dadu, kartu, papan, token/bidak, dll. dan tidak kalah pentingnya untuk menjadi suatu produk yang layak dijual dan dapat menarik minat konsumen perlu adanya petunjuk aturan main dan juga kemasan untuk



mengemas elemen – elemen yang ada pada *board game* tersebut.

www.satumeja.com

Monas Rush, sebagai objek yang akan dikaji adalah juara ke 4 dari acara Kompas *Boardgame Challenge* pertama yang diadakan tahun

2015 di 5 kota besar di Indonesia. Berdekatan Di dalam permainan ini terdapat 6 karakter yang dapat dimainkan. Di antaranya, Marco si Harimau, Lisa si Oranghutan, Gomu si Gurita, Olly si Cendrawasih, Binbin si Badak Jawa, dan Abud si Komodo. Konsep permainan ini diadaptasi dari perlombaan panjat pinang yang identik dengan perayaan hari kemerdekaan Republik Indonesia. Karakter dalam permainan ini diambil dari hewan-hewan endemik yang ada di Indonesia yang dibumbui dengan karakteristik dan sifat tertentu sehingga membuat karakter yang disuguhkan memiliki daya tarik tersendiri melalui makna yang timbul dari simbol-simbol yang terdapat pada karakter tersebut bagi para pemainnya. Penerapan ilustrasi karakter ini juga tampak pada bagian panduan cara bermain dan cover dari kemasan *board game* ini.

Di jurusan Desain Komunikasi Institut Seni Indonesia sejak tahun 2013 sudah ada 3 judul perancangan di ranah *board game*. Antara lain “Perancangan *Board Game* Adaptasi Cerita Rakyat Sebagai Media Edukasi untuk Siswa Kelas 3 Sekolah Dasa” oleh Gustopo Galang W. pada tahun 2013. Pada perancangan ini Galang terfokus pada penyelesaian masalah edukasi cerita rakyat dengan menggunakan media *board game* sebagai media edukasi untuk siswa kelas 3 sekolah dasar. Selanjutnya “Perancangan *Trading Card Game* Bertemakan Pewayangan Mahabrata” oleh Ardian Hidayat pada tahun 2013. Dalam perancangan ini masalah yang diangkat oleh Ardian Hidayat adalah minimnya perancangan *trading card game* yang bertemakan budaya local pada saat itu. Dan yang terakhir adalah “Perancangan *Board Game* Sebagai Media Edukasi tentang Unsur Bentuk Karakteristik Candi Borobudur dan Candi Prambanan” oleh Gilang Aditya Murti. Hampir sama dengan perancangan sebelum-sebelumnya Gilang mengangkat fenomena minimnya edukasi budaya dengan menggunakan media *board game* sebagai media edukasi untuk mengedukasikan kebudayaan Indonesia pada anak-anak.

Melihat dari data yang ada di perpustakaan Institut Seni Indonesia tercatat belum ada kajian di ranah *board game*. Atas landasan itu penulis merasa pentingnya untuk ada penelitian di ranah *board game*.

Pada penelitian ini penulis mengambil objek ilustrasi pada kemasan *board game* Monas Rush untuk dikaji makna konotasi yang timbul dari tanda verbal dan visual yang terdapat pada ilustrasi kemasan tersebut. Dengan menggunakan metode analisis kualitatif deskriptif penulis akan membedah dan memunculkan makna konotasi yang tersimpan pada ilustrasi *cover* tersebut.

A. Rumusan Masalah

Apa makna konotasi yang pada ilustrasi sampul kemasan *board game* Monas Rush?

B. Pembatasan Masalah

Kajian ini akan terfokus pada objek *board game* MONAS RUSH yang diproduksi pada tahun 2015 oleh KOMPAS. Sebagai hasil karya Desain Komunikasi Visual yang memiliki banyak elemen verbal dan visual sebagai media penyusunnya penulis akan lebih memfokuskan pada ilustrasi dari cover kemasan *board game* tersebut yang akan digali makna konotasinya dengan menggunakan teori semiotika ikon, indeks, dan simbol dari Charles S. Peirce dan lima kode Roland Barthes.

C. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui makna konotasi yang timbul pada ilustrasi sampul kemasan *board game* Monas Rush.

D. Metode Penelitian

Penulisan dari penelitian ini akan menggunakan sumber data dari literatur yang berkaitan dengan tujuan penelitian dan akan diolah menggunakan metode deskriptif kualitatif.

Mengacu pada rumusan masalah yang ingin dipecahkan oleh peneliti, metode yang akan digunakan juga harus dapat menjembatani data yang dimiliki dengan objek yang diteliti untuk menemukan jawaban dari permasalahan yang ingin dipecahkan lewat penelitian ini. Dari beberapa metode penelitian yang ada peneliti akan menggunakan metode

deskriptif kualitatif sebagai metode yang digunakan untuk menjawab rumusan masalah pada penelitian ini.

Pada penelitian ini objek ilustrasi yang terdapat pada sampul kemasan *board game* Monas Rush akan dianalisa elemen verbal dan visualnya dengan pendekatan teori semiotika.

Istilah semiotika sendiri berasal dari kata Yunani “*semeion*” yang berarti tanda. Para pakar mempunyai pengertian masing-masing dalam menjelaskan semiotika. John Fiske (2007) berpandangan bahwa semiotika adalah studi tentang tanda dan cara tanda itu bekerja.

Untuk mengkaji makna konotasi yang timbul dari objek kajian yaitu ilustrasi cover kemasan *board game* Monas Rush, peneliti akan menggunakan pendekatan semiotika yang digagas oleh Charles Sanders Peirce dan Roland Barthes sebagai teori untuk mengkaji makna konotasi yang muncul pada objek kajian.

a) Struktur triadik Charles S. Peirce

Untuk mengkaji proses semiosis yang terjadi secara sistematis, Charles S. Peirce merumuskan konsep semiotika tentang tanda tersebut kedalam struktur triadik semiotika Peirce yang terdiri dari ikon, indeks, dan simbol.

- 1) Ikon: adalah tanda yang memiliki kemiripan dengan objek yang diwakilinya. .
- 2) Indeks: adalah tanda yang memiliki hubungan sebab akibat dengan apa yang diwakilinya
- 3) Simbol: simbol adalah tanda yang telah disepakati bersama melalui aturan, ataupun perjanjian yang sudah dibuat sebelumnya.

b) Kode semiotika Roland Barthes

Untuk mengolah tanda-tanda yang sudah dikategorikan kedalam ikon, indeks, dan simbol agar mendapatkan kedalaman makna sehingga dapat diperoleh makna konotasinya maka diperlukan

metode lanjutan agar dapat memperdalam tanda-tanda yang sudah didapat kedalam ranah konotasi.

- 1) Kode Hermeneutik: adalah kode yang berisikan enigma atau teka-teki .
- 2) Kode Semantik: kode semantik adalah kode yang mengandung makna konotasi pada level penanda
- 3) Kode Simbolik: kode simbolik adalah kode yang mengandung kemenduaan, atau pertentangan dua unsur yang saling berlawanan maknanya.
- 4) Kode Narasi: kode narasi juga disebut sebagai kode proairetik. Kode ini bersifat naratif, memiliki alur, cerita, urutan, atau antinarrasi.
- 5) Kode Kebudayaan atau kode kultural: kode ini adalah kode yang bersifat kolektif, anonim, bawah sadar, kebijaksanaan, sejarah, moral, psikologi, sastra, seni, maupun legenda yang terikat pada suatu budaya tertentu.

E. Hasil Penelitian

Munculnya makna konotatif bersifat narasi yang bercerita tentang sejarah, hierarki, dominasi, perjuangan, dan usaha penggambaran sifat-sifat manusia lewat karakter hewan yang muncul pada ilustrasi cover kemasan board game Monas Rush dapat menambah wawasan para pembaca untuk memahami pesan-pesan yang tersembunyi dibalik elemen verbal dan visual yang menjadi penyusun dari ilustrasi tersebut. Munculnya makna konotasi tersebut membuktikan bahwa selain berperan sebagai pemanis atau pemikat daya tarik secara visual, ilustrasi pada cover kemasan board game Monas Rush ini juga memiliki pesan tentang perjuangan pembuatnya dan juga rekan-rekan sesama penggiat industri board game di tanah air.

F. Kesimpulan

Keberagaman elemen visual yang terdapat pada ilustrasi sampul *board game* ini memiliki banyak makna tersembunyi saat dikaji makna konotasinya menggunakan teori semiotika Roland Barthes. Narasi tentang persaingan, perlombaan, tradisi, hierarki, kekuasaan, dan penindasan yang mengacu atau mengkonotasikan kondisi sosial masyarakat yang ada di Indonesia juga ikut tergambarkan pada ilustrasi cover kemasan tersebut. Terlepas dari makna denotasi yang secara alamiah tertangkap oleh target konsumen ataupun target audience pada saat melihat ilustrasi pada sampul kemasan ini, makna konotasi yang timbul dari perpaduan tanda yang terdapat pada ilustrasi ini sangatlah dalam dan beragam.

Kemunculan elemen visual bergaya kartun dapat menjadi pemanis bagi sampul kemasan ini, akan tetapi jika diteliti lebih dalam tiap objek yang dipermanis dengan gaya ilustrasi ala kartun ini menyimpan makna-makna yang cukup dalam bagi yang melihat. Seperti penggunaan karakter macan yang berada di puncak monas sembari memamerkan ototnya dan juga menggigit bunga mawar. Kesan seekor predator buas, gagah, nan romantis menjadi penanda baru untuk karakter seorang pemenang. Begitu pula tanda-tanda lain pada ilustrasi ini dapat dibaca.

G. Saran

Keseimbangan peran pengkaji dan juga pencipta dalam ranah desain komunikasi visual dapat menjadi faktor pendorong kemajuan segala sektor desain komunikasi visual yang ada. Pembagian peran yang seimbang dan kerjasama antar pengkaji dan juga pencipta karya dapat menghasilkan karya-karya desain dengan pesan yang dalam dan juga olah visual yang menarik. Dengan keseimbangan itu karya-karya baru, inovatif dan juga karya yang menarik dapat timbul untuk menjawab permasalahan yang ada di masyarakat dengan menggunakan media komunikasi visual.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

Basrowi dan Suwandi , *Memahami Penelitian Kualitatif*. Jakarta:Rineka Cipta:2008.

Fiske, John. *Cultural and Communication Studies*. Yogyakarta : Jalasutra. 2007.

Marcel Danesi. *Pesan, Tanda, dan Makna (Buku Teks Dasar Mengenai Semiotika dan Teori Komunikasi)*. Yogyakarta:Jalasutra,2011.

Mahnke, F. H., & Mahnke, R. H. *Color and light in man-made environments*. New York: Van Nostrand Reinhold. 1993.

Moleong, Lexy J. *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Penerbit PT Remaja Rosdakarya Offset, Bandung. 2007.

Roland Barthes. *Element-element Semiologi*. Yogyakarta:Jalasutra, 2012.

Roland Barthes. *Membedah Mitos-Mitos Budaya Massa (Semiotika atau Sosiologi Tanda, Simbol, dan Representasi)*. Yogyakarta:Jalasutra, 2007.

Sabar Rutoto. *Pengantar Metodologi Penelitian*. FKIP: Universitas Muria Kudus. 2007

Susann Vihma dan Seppo Vakeva. *Semiotika Visual dan Semantika Produk (Pengantar Teori dan Praktik Penerapan Semiotika dalam Desain)*. Yogyakarta&Bandung, 2009.

Sumbo Tinarbuko. *Semiotika Komunikasi Visual*. Yogyakarta ;
Jalasutra.2009

Wojirsch. (1995). Pengertian Ilustrasi. Tersedia di : <http://www.ejurnal.com/2013/04/pengertian-ilustrasi.html> (6 Agustus 2017)

Internet

<http://www.fhm.co.id/content/article/2833/5/2017/Sejarah-Board-Games> (
Diakses Kamis 15 Juni 2017 pukul 12.15 WIB)

<http://www.bimbelbahasaindonesia.com/2016/10/pengertian-dan-contoh-makna-konotatif.html> (Diakses Kamis 15 Juni 2017 pukul 19.00 WIB)

<http://jaddung.blogspot.co.id/2015/06/makna-denotatif-dan-konotatif.html>
(Diakses Kamis 15 Juni 2017 pukul 21.00 WIB).

<https://mandala991.wordpress.com/2012/06/11/analisis-semiotik-mitos-roland-barthes/> (Diakses Sabtu 17 Juni 2017 pukul 15.00 WIB)